

Rencontre robotique ZAP Pessac-Mérignac

Règlement des défis de programmation

- Défi n°1**: Optimiser son programme et son art du pilotage pour pouvoir marquer un maximum de but durant les 5 minutes de match
 - 10 points par but rentré durant le match
- Défi n°2**: Rester dans le terrain de jeu (délimité par des bandes **noir**) de façon automatique quel que soit les erreurs de pilotage
 - + 20 points en cas de programme efficace pendant le match
- Défi n°3**: Programmer un 3ème Maqueen “arbitre”, situé derrière la cage adverse, permettant de compter les buts marqués par son équipe, d’afficher le nombre de point sur son panneau de led, et de faire une mélodie à chaque but marqué. Un délai de 5s doit être respecté pour sortir la balle de la cage.
 - + 15 points en cas de programme efficace pour compter et afficher durant le match. Si aucun but n'a été marqué, un test sera effectué après le match (validé si constaté une fois)
 - bonus de 5 points pour le match si sifflement lors des buts entrés. Si aucun but n'a été marqué, un test sera effectué après le match (validé si constaté une fois)
- Défi n°4**: Programmer un 4ème Maqueen “supporter” étant capable d’interagir avec le Maqueen “arbitre”. Quand un but est marqué, le supporter doit faire un smiley, crier et bouger.
 - + 10 points pour le match en cas de programme efficace pour le smiley
 - Bonus de 5 points pour le match en cas de cri de joie lors des buts durant le match
 - Bonus 5 points pour le match en cas de mouvement (peu importe lequel) lors des buts durant le match

Défis supplémentaires uniquement à partir des demi-finales:

- Défi n°5** :à faire avec au moins 3 Maqueens “supporter” et un Maqueen “Arbitre”: Choisir une équipe à supporter pour réaliser une “Ola” se déclenchant à chaque fois qu’un but est marqué en plus de tous les éléments du défi n°4. Le 1er Maqueen “supporter” doit tourner sur lui même et déclencher la rotation du 2ème supporter (situé à un entraxe de 15 cm des roues du premier), qui lui même déclenche la rotation du 3ème supporter (situé à un entraxe de 15 cm des roues du deuxième):
 - +30 points en cas de “Ola” fonctionnelle avec au moins 3 supporters, quel que soit le nombre de “Ola”.
 - Bonus de 5 points par nouveaux supporters.
 - Les équipes “supporters” peuvent marquer des points à chaque match effectué durant la demie finale et la finale.
- Défi n°6** :Toute actions créatives laissées aux choix des équipes, mais devant être automatisé (pas d’intervention humaine possible)
 - +10 à +20 points en fonction du niveau de créativité.

Rencontre robotique ZAP Pessac-Mérignac

Règles des matchs

1. La durée d'un match est de 5 min. Il n'y a pas d'arrêt de jeu, **sauf après un but**, ni de temps additionnel.
2. A l'engagement du match **et après chaque but**, la balle est au milieu et les 4 Maqueens "joueurs" sont aux 4 coins du terrain. Les Maqueens "arbitres" sont derrière les cages.
3. Si la balle sort, elle doit être remise immédiatement au centre du terrain par l'enseignant référent, sans interruption du match.
4. Tant qu'un joueur a la balle en contact, il est interdit de le toucher ou de lui couper la trajectoire, les autres joueurs peuvent soit rester derrière lui, soit être au même niveau, mais jamais devant. Si un joueur était devant lors de la prise de la balle d'un joueur adverse, il doit volontairement se mettre derrière ou au même niveau.
5. Le joueur qui a la balle en contact n'a pas le droit de toucher les cages ou de faire rentrer la balle dans la cage en étant encore en contact avec la balle.
6. A chaque manquement volontaire des règles 4 ou 5, le joueur fautif prend 1 min de sortie de terrain.